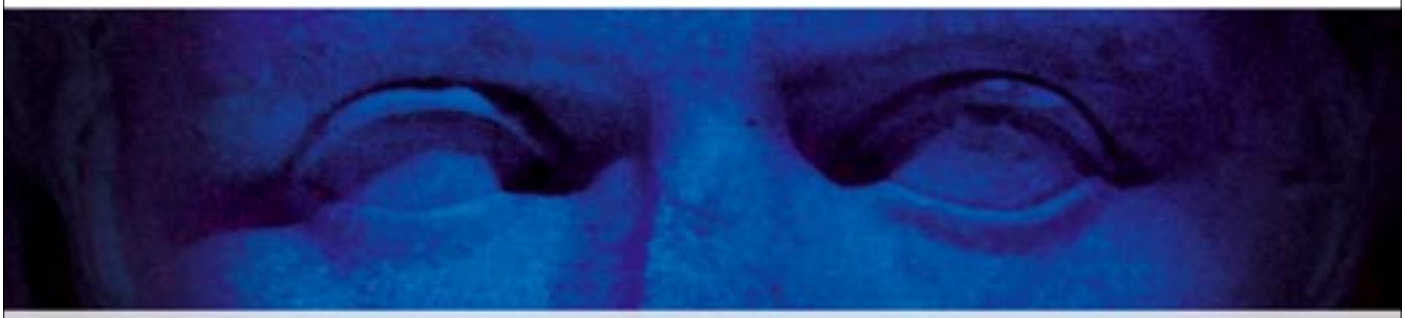
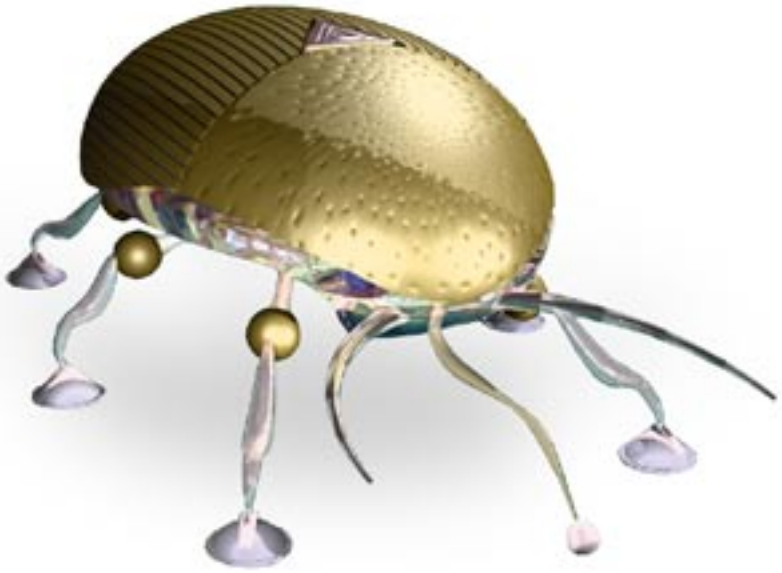


LA MACHINATION DE L'EMPEREUR

UNE ENQUETE DE L'AGENCE DES AVENTURIERS ARCHEOLOGUES

AU MUSEE DE L'ARLES ET DE LA PROVENCE ANTIQUES

MODE D'EMPLOI

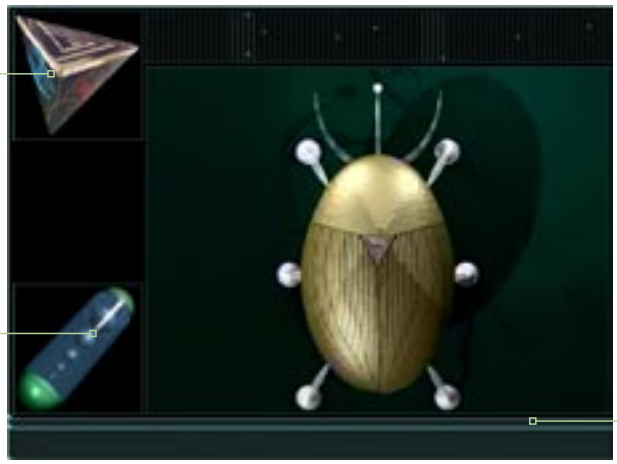


CD-ROM LUDO-EDUCATIF MAC/PC

L'ÉCRAN DE COMMANDE PRINCIPAL

Le prisme :
c'est l'élément qui donne accès aux différentes opérations que le scarador peut effectuer : exploration, disque, action.

La gélule :
elle renferme les énigmes à résoudre afin de reconstituer l'objet disparu ainsi que les documents mémorisés pendant le jeu.



Le scarabée (Scarador) :
ce petit robot-drône va pouvoir réaliser différentes actions qui sont référencées dans le prisme (déplacement dans le musée, acquisition d'objets, etc.).

La barre d'aide
à consulter sans modération pour pouvoir avancer dans la mission.

LE PRISME

Cliquer dessus pour obtenir 3 menus. Trois de ses faces sont fonctionnelles : la face disque, la face action, la face exploration.

FACE DISQUE

Le menu disque :
il permet d'accéder aux réglages du jeu : tout ce qui concerne le son, le niveau des aides, et permet d'enregistrer la partie ou alors de reprendre un jeu déjà commencé.

FACE ACTION

Le menu action :
Il concerne la finalisation de l'enquête sur l'objet une fois l'ensemble des énigmes résolu. L'objet est matérialisé et replacé dans le musée. Il permet aussi de visualiser à nouveau les vidéos du CD-Rom.

FACE EXPLORATION

Le menu exploration :
il rassemble les opérations que le scarador peut exécuter : afin de mieux observer les salles et les objets dans le musée ; "surf plan 3D" permet de se déplacer dans le musée, "exploration zone" réalise un ensemble de photographies d'une zone donnée, etc.

LA GÉLULE

Cliquer dessus pour obtenir 2 menus. Elle donne accès aux missions ainsi qu'au stock.

Les missions :
c'est l'ensemble des énigmes à résoudre afin de retrouver l'objet disparu.

Le stock :
il regroupe l'ensemble des documents mémorisés durant le jeu : fiche de lecture, objets, plans, etc.

ASTUCE

Pour revenir dans l'écran de commande principal, cliquer sur l'icone du scarador située en bas et à gauche de l'écran de navigation (voir "les éléments de situation" 7).

002

L'INTERFACE DE RÉSOLUTION D'ÉNIGMES

Les missions :
elles sont accessibles par la gélule et les énigmes qu'elles contiennent s'affichent sur la partie droite de l'écran.

Les réponses :
La zone inférieure de l'écran sert à donner des réponses. Il faut avoir trouvé diverses informations en explorant le musée afin de pouvoir y répondre.

Les énigmes :
afin de retrouver l'objet disparu il faut répondre aux cinq questions présentes dans le haut de l'écran.

IMPORTANT

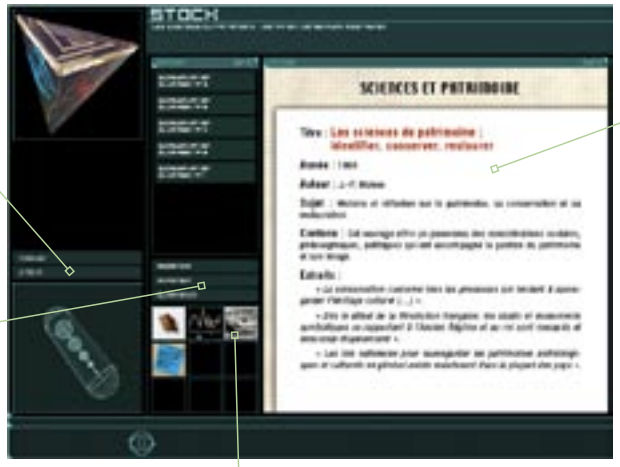
Toutes les énigmes ne sont pas accessibles en début de mission. Pour les activer, il faut découvrir certaines zones du musée.

003

L'INTERFACE DU STOCK

Le stock :
il regroupe tous les documents mémorisés. En les cliquant, ils apparaissent dans la partie droite de l'écran.

Ces boutons
permettent d'imprimer les fiches de synthèse, d'agrandir certains documents ou de les supprimer.



Les documents variés :
les autres documents : plans, objets, fiche d'enregistrement, etc. sont accessibles sous forme de vignettes.

Les fiches de synthèse :
sous une forme de liste sont répertoriées les fiches de lecture et les fiches explicatives thématiques.

IMPORTANT

Les documents variés ne sont pas imprimables. Ils ne sont pas tous utiles à la résolution des énigmes. Le nombre de vignettes étant limité à 9, il est possible de les supprimer pour laisser la place à de nouvelles mémorisations.

004

L'INTERFACE DE DÉPLACEMENT

Le plan du musée :
avec la fonction "surf plan 3D" de la face exploration du prisme, on choisit l'endroit où va se rendre le scarador afin de récolter des informations.

Les deux niveaux :
le musée est un bâtiment avec un rez-de-chaussée et un étage. Sélectionner le niveau pour voir apparaître son plan et la liste des salles à visiter.

ASTUCE

Consulter fréquemment les aides permet de mieux s'orienter et d'obtenir des indices sur les lieux à visiter.

L'INTERFACE DES QUICKTIME VR

Les QTVR :
ce sont des vues tournantes sur 360 degrés qui présentent des zones cliquables vers lesquelles on peut se diriger.

Le déplacement :
on s'oriente dans cette vue à l'aide de la souris. Pour cela il faut déplacer la souris tout en cliquant sur le bouton de gauche de celle-ci.

Curseur de la souris lors d'un QTVR.

Curseur de la souris lorsqu'il y a une zone cliquable.

Curseur de la souris lors du déplacement vers le haut, vers le bas, à droite ou à gauche.

ASTUCE

Il est possible de zoomer dans ces vues. (touche capitale et Ctrl, Mac / bouton droit et molette PC)

L'INTERFACE D'EXPLORATION

Elle se compose de divers éléments. L'activation et la consultation de ces derniers apportent de l'information qui servira à la résolution des énigmes.

La zone d'affichage photo :
en cliquant "exploration zone", on obtient plusieurs photographies de détails de la pièce. Il faut les cliquer pour qu'elles s'agrandissent sur l'écran.

La zone d'affichage stock :
les documents mémorisés sont visibles à cet emplacement et consultables en cliquant sur "stock".

Les notices :
elles apparaissent sur la zone centrale suite au click de la souris lorsque le curseur change.
Dans certains cas, elles permettent de zoomer ou de mémoriser des objets.

Les éléments de situation :
dans la fenêtre plusieurs éléments de situation permettent de contrôler le déplacement et l'état du joueur.

Curseur normal

Curseur indicateur de notice, à cliquer afin que celle-ci apparaisse sur l'écran.

ASTUCE

Pour activer certaines "explorations zone" il faut obligatoirement passer par le menu exploration du scarador.

LES ÉLÉMENTS DE SITUATION

Le lieu géographique :
en haut de la fenêtre est précisée la zone géographique dans laquelle se trouve le scarador : ville, bâtiment, niveau, pièce.

Totalement à droite, le triangle de pertinence s'éclaire lorsqu'on approche d'un élément important.

Les icones de niveau d'exploration :

Ces icones fonctionnent comme des touches de raccourci. Elles permettent de revenir sur n'importe quelle fenêtre précédemment ouverte :

Icone du scarador :
Retour à la fenêtre principale.

Icone du plan total :
Retour au surf Plan 3D.

Icones de niveau :

Retour au RdC.

Retour au 1er étage.

Icone 360° :
Retour à la vue 360° (QTVR).

Icone de situation :
Retour à la partie.

ASTUCE

Surveillez le symbole représentant le logo de l'AAA. Quand celui-ci s'illumine vous devriez pouvoir prendre connaissance d'un nouvel indice, d'une information ou d'un message d'aide important.

CREDITS

Création : **ALYEN © 2005**

Coproduction : Musée de l'Arles et de la Provence antiques (CG13) - ALYEN

Concept original et scénario : Didier Mazière

Direction : Didier Mazière - Violaine Naffrechoux

Direction artistique : Didier Mazière - Hubert Campligli

Intégration, développement et conseil en ergonomie : Anne-Marie Catella

Comité de pilotage :

MAPA - Service des publics : Fabrice Denise, Chantal Mialon-Clasert, Guillemette Troin, Geneviève Vergos-Rozan.
Education Nationale : Marie-Claude Mauron (DAAC), Jean-Pierre Pillard, Noël Casanova, Claire Beaux

Création des énigmes : Didier Mazière - Violaine Naffrechoux

Ecriture pré-scénario : Patrick Vial

Ecriture des textes et recherche documentaire : Violaine Naffrechoux

Illustrations et mise en forme des énigmes : Hubert Campigli

Réalisation des Quicktime VR : Laure Mélone

Images de synthèse : Jean Salins

Musique originale : N!KE M

Prises de vues Photo : William C. Green

Rosetta Stone : Marjorie Charrasse

Tournage vidéo fiction - Montage - Animations - Sons - Effets spéciaux : ALYEN

Remerciements vidéo fiction : Cécile, Fabrizio, Hélène, Loïc, Sylvie

Packaging : Hubert Campigli

Crédits documentation :

MAP - Gamsau (Marseille) : *Modélisation 3D du musée de l'Arles et de la Provence antiques*

Agence Caméléon (Arles) : *Vidéos interview*

DRASSM - Département des recherches archéologiques subaquatiques et sous-marines (Marseille) : *Photographies des fouilles sous-marines et subaquatiques*

AGP - Art Graphique et Patrimoine (Arles) : *Film et restitution 3D du théâtre antique d'Arles*

Crocodile Production (Villeneuve-lez-Avignon) : *Vidéo des Alyscamps*

Atelier Coignard - Restauration et conservation de la pierre (Dreux) : *Film sur le relevé laser du buste d'Auguste*

LBR - Laboratoire Romand de Dendrochronologie (Moudon) : *Photographies des essences d'arbre*

Laboratoire photographique du MAPA – Michel Lacanaud (Arles) : *Photographies des maquettes*

Remerciements :

MAPA : Alain Charron, Elise Devidal, Jean Piton, Claude Sintes, Marie Vachin.
Education Nationale : M. Amil, Mme Beauquier, Mme Cavalasca, Mme Djadavjee, Mme Février, Mme Gachon, Mme Hainaut, Mme Richez, Mme Roux, M. Seguin, M. Terron, M. Vincent.

et aussi : Jean Guyon

© 2005 - Reproduction et exploitation interdites